

<b>Title</b>	ネットゲーム依存に関するオートポイエーシス論的考察：『ネトゲ廃人』を素材として
<b>Author(s)</b>	河島, 茂生
<b>Citation</b>	聖学院大学論叢, 第 25 卷(第 2 号), 2013. 3 : 1-15
<b>URL</b>	<a href="http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=4396">http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=4396</a>
<b>Rights</b>	



聖学院学術情報発信システム : SERVE

SEigakuin Repository and academic archiVE

〈原著論文〉

# ネットゲーム依存に関するオートポイエーシス論的考察

——『ネトゲ廃人』を素材として——

河 島 茂 生

## 抄 録

---

本論文は、オートポイエーシス論に基づきながら、ネットゲーム依存の問題を検討している。これまで心理学的もしくは精神医学的なアプローチでの取り組みがなされ、対策も講じられてきた。しかし、情報学の基礎理論でもあるオートポイエーシス論を援用した分析はほとんど見られない。そこで本研究は、オートポイエーシス論の視座からネットゲーム依存を考察することにした。この方法を採用することにより、人間の心理において現実と虚像の境界が原理的に曖昧である点が指摘でき、またネットゲームだけにのめり込む危険性も考察することができた。さらには、インターネット依存から身をかわす一契機を見出すことが可能となった。

---

キーワード； ネットゲーム依存、インターネット依存、オートポイエーシス、ネオ・サイバネティクス、基礎情報学

## 1. 問題の所在

本稿の狙いは、オートポイエーシス論に依拠しながらネットゲーム依存を考察することである。

インターネットから離れられない人がある。四六時中、インターネットの画面に向き合っている。寝る間を惜しみ、外出を控え、インターネット上の出来事のほかに興味を示さなくなる。インターネット上のコミュニケーションで人間関係を完結させ、そこで役割を果たし友人を助けて達成感を覚える。そこでの生活こそ現実（リアル）に感じる。インターネット上の自己とみずからを同一視して一体化しているのである。

1990年代以降、インターネットの普及に伴って、「インターネット依存」(internet addiction) という言葉が耳目にとまるようになった (Young, 1998=1998；大野, 1996；岡田, 1998)。インターネット依存とは、端的に述べれば、インターネット上のアクセスに極度にのめり込み、それ以外の生活に支障が出ている状態のことである。インターネットを使った活動に極端に執着し、睡眠時間

を削り風呂に入らず学業や仕事などに悪影響が及ぶ。ほかの依存と同様、たとえ本人が自覚している場合でも、その状況から簡単には抜け出せない。オンラインゲーム（以下、ネットゲーム）も人気であり、韓国や中国などでは、オンラインゲームに夢中になるあまり死亡する例も出てきている。日本でも、「ネトゲ廃人」という造語——「ネットゲームに膨大な時間を費やしてバーチャルの世界に生きる者」（芦崎，2009：13）を指す言葉——が生まれ、2010 ユーキャン新語流行語大賞の候補語に選ばれるほど知れ渡った<sup>(1)</sup>。これらの動向は、インターネットに対する過剰な没入を問題視することから生じている。

こうした状況を受けて、心理学的もしくは精神医学的なアプローチでの取り組みがなされている。精神的な問題とインターネット依存との関係が探られ、孤独感や抑鬱、対人恐怖の傾向があり、内気で自分に自信がないなどの精神的な問題を抱えている人がインターネット依存になりやすいと報告されている（Yang & Tung, 2007；Ko et al., 2009；橋元ほか，2012）。またインターネット依存を診断する基準も模索されている。K. ヤングが作成した Internet Addiction Test (IAT) がよく知られており、V. プレナーや D. グリーンフィールドらの基準も比較的早い時期に考案されたものである（Brenner, 1997；Greenfield, 2000）<sup>(2)</sup>。韓国の情報文化振興院も独自に K-尺度なる診断基準を開発し、日本の文部科学省も報告書にてチェックリストを提案している（文部科学省，2003）。さらに、国家による政策においても、予防と治療に向けた取り組みがはじめられている。たとえば、韓国では、ネットカフェに入る人の年齢制限を行い、未成年者が夜の時間帯にネットゲームをすることを禁止した。中国では、連続したプレイ時間を制限する措置を事業者に促し、「オンラインゲーム管理暫定弁法」を施行して対策を講じている。

とはいえ、基礎情報学やネオ・サイバネティクス (neocybernetics) が基づくオートポイエーシス論 (autopoietic theory) を援用した研究は、西垣による示唆に富む指摘があるものの、ほとんど見られない（西垣，2009）<sup>(3)</sup>。そこで、本稿では、オートポイエーシス論に依拠しながらインターネット依存の問題を考察する。このアプローチを採ることにより、人間の心理において現実と虚像の境界が原理的に曖昧である点が指摘でき、またインターネットだけにのめり込む危険性も議論することができるからである。さらには、インターネット依存から身をかかわす気づきを得られると考えられるからである。

なお、一口にインターネットといっても、さまざまなアーキテクチャがあり多種多様な利用形態がある。ここでは、『ネトゲ廃人』（芦崎，2009）で取り上げられた事例を主に参照しながらネットゲームを中心とした依存について論じていく<sup>(4)</sup>。『ネトゲ廃人』は、中学生から40歳代までの幅広い年齢層を扱い、男性ばかりでなく働く女性や専業主婦などの多彩な人々がいかにネットゲームにはまり込んだかを生い立ちまで含めて取材している。彼ら／彼女らが熱中したネットゲームは、将棋や囲碁、麻雀などの対局型ではなく、MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) である。MMORPG とは、インターネットをつうじて数千人・数万人といった規模の人たち

が同時に参加することが可能なゲームを指す。すでに1990年代後半にK. ヤングは、ほかの利用者と同時進行的にコミュニケーション可能なアプリケーションが依存性との強い関連をもつことを指摘している (Young, 1997)。MMORPGは、まさにリアルタイムで利用者間の相互作用が遂行されていくゲームであり、中毒性が高いことで知られている。

## 2. ネットゲームに没入する心理のメカニズム

### 2.1 現実と幻想との原理的な不明瞭さ

ネットゲームの依存には人間の心理の働きが強く関わっている。オートポイエーシス論によると、人間の心理は、オートポイエティック・システムの一つであり自律的に作動する。

オートポイエティック・システムは、一言でいえば、みずから (auto) をみずからで産出 (poiesis) しながら存立するシステムであり円環的に内閉している。H. R. マトゥラーナやF. J. ヴアレラが主に細胞や神経系、生物個体の認知機能に関する研究をもとにして学術的に定式化した (Maturana & Varela, 1980=1991)。その定義を引いておこう。

オートポイエティック・システムは、構成素が構成素を産出するという産出 (変形および破壊) 過程のネットワークとして、有機的に構成 (単位体として規定) された機械である<sup>(5)</sup>。このとき構成素は、次のような特徴をもつ。(i)変換と相互作用をつうじて、自己を産出するプロセス (関係) のネットワークを、絶えず再生産し実現する、(ii)ネットワーク (機械) を空間に具体的な単位体として構成し、またその空間内において構成素は、ネットワークが実現する位相的領域を特定することによってみずからが存在する (Maturana & Varela, 1980:78-79=1991:70-71)。

オートポイエティック・システムは、構成素の産出過程のネットワークであり、現れては消えていく構成素を絶え間なく産出しながらみずからを動的に特定する自己準拠的性質をもっている。その概念は、N. ルーマンや河本英夫、西垣通によって人間の心理の領域にも適用された (Luhmann, 1984=1993, 1995; 河本, 1995; 西垣, 2004)。心理は、みずからの思考を構成素とし、絶えず思考を生み出しながら次の思考に連結させて組成していく自律システムである。もちろん、細胞や神経系、免疫系などの生命領域のオートポイエティック・システムを身体としながら思考を産出していく。

人間の心理は、錯視や幻肢、意識の0.5秒の遅れなどの例を考えれば分かるように、みずからの周囲の環境を正確に写しとったものではない (Libet, 2004=2005)。生物進化の過程で積み重ねられた知覚構造のなかで現実を組み立てている。人間は、その知覚構造から離れて外に立ち、世界そのものを直に掴みとることはできない。世界それ自体にはたどり着けないのである。オートポイ

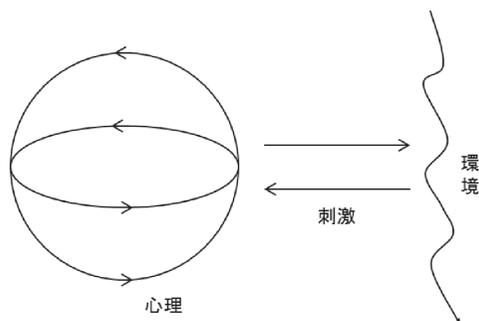


図1 心理の自律性とその環境

心理は、それ自体で思考を絶えず再生産して作動する。環境は、刺激を与えることができるが、心理のあり方を決定づけることはできない。心理は、それぞれの状況に応じて環境からの刺激を処理する。

エーシス論によると、心理は、さまざまなことを考えながら自律的に動いている。その内的な条件下で知覚し、その外部に出ていくことはできない(図1)<sup>6)</sup>。

逆にいえば、現実と幻想との境界は曖昧さを抱えているのである。というのも、誰も世界それ自体には到達しえないからである。人々が現実だと考えていることは妄想だとして他者に退けられていないだけかもしれない。単に夢を見ているだけかもしれない。誰しもみずからの感覚が世界に適合しているかのように錯覚している可能性があるのである。たまに妄想癖があるとして他者を批判する場合がある。たまに他者の考え方に偏りがあると指摘する場合がある。しかし、その妄想を抱き偏向している人にとっては現実そのものなのである。人間は、世界それ自体のあり方に照らし合わせて成否を判断することはできない。現実と妄想との線引きは難しい。

『ネトゲ廃人』で取材を受けた藤田清美は、「ゲームに入ってチャットをする感覚は、家に帰ってくる感覚に似ている」(芦崎, 2009: 127)と述べ、「廃人だった頃、ゲームをやっている感覚がなかったという。「本当に別世界の自分になっていた」(芦崎, 2009: 136)。「バーチャルな体験がリアル化して、ネット恋愛なくて生きてはいけないような、そういう状況に陥」(芦崎, 2009: 129)っていた。ネットゲームにはまり込んだ人にとって、それは幻影ではない。画面のなかに存在しようとも関係ない。まぎれもない現実である。同じく『ネトゲ廃人』に登場する佐藤繁樹は次のように述べている。「昼夜逆転してゲームにはまっている人にとっては、ゲームは食事のようなものです」(芦崎, 2009: 101-102)。人間の心理が現実/幻想の境界線を不明確にしか定めることができないことが関わっている。

もちろんネットゲームは、「ヴァーチャル」な領域に属している。けれども、それは単なる仮想ではない。無意味ではない。ヴァーチャルの語源に遡ってみると、それは本質に作用を及ぼす「実質的な」ものを指しており、現実の次元に存在するものである(Quéau, 1993=1997)。つまり、ネット

ゲームは実質的に現実なのである。

## 2.2 対面コミュニケーション領域における心理的な障壁

当然のことながら、すべての人間がネットゲームに没入するわけではない。全く興味を示さない人もいれば節度を保ちつつ遊んでいる人もいる。心理は、自律したオートポイエティック・システムであり、いかなる状態でもネットゲームに耽溺するわけではない。ネットゲームに夢中になる条件として精神状態も絡んでいる。

『ネトゲ廃人』で取り上げられた栗原千里や片山百合、佐藤繁樹などは、オフラインでのコミュニケーションに疲れネットゲームに釘付けになっている。それぞれに関わる文章を順番に引用する。

先行きの不透明な北海道では、夢も希望も見えてこないと思った。栗原千里が『ファイナルファンタジーⅪ』にはまったのは、二十四歳のときだった。『ファイナルファンタジーⅪ』こそ、リアルの世界での不安を払拭し、無限の夢を与えてくれる、まさに「救世主だった」という（芦崎，2009：30）。

夫と子どもを送りだすと、片山百合は、家で一人になった。

引きこもり状態になったときに、パソコンでチャットのサイトを見つけた。生身の人間とは、どうしても面と向かって話せない。ところが、チャットでは会話することができた（芦崎，2009：73）。

佐藤が小学六年のとき、母は離婚して家を出ていった。そんな頃に彼がネットゲームを始めるのだった。

「親が離婚した月とネットゲームをやりだした月が同じなんですよ。寂しかったのかな？」（芦崎，2009：95）<sup>(7)</sup>

こうしたケースは少なくない。前述したように、研究でも芳しくない精神状態がネット依存に関連していることが指摘されている。いわば、そうした人々の心理の状態がネットゲームに病みつきになるように準備されているのである。負の心性のはけ口としてネットゲームが機能している。

## 3. ネットゲームという一元的な環境

### 3.1 心理的なバランスの欠如

現代社会の人々は多面的な現実には生きている。家のなかでは家族とコミュニケーションし、学校

では同級生との話に時間を費やす。仕事場では、上司や同僚、客と会話していく。近所づきあいもあるかもしれない。さまざまな社会に関わるなかで人々はバランスを取りながら生活している。それだけではない。近くの工事の音に苛立ち、綺麗な風景を見て癒される。電車の運行状況を気にして、草木に季節の移ろいを感じる。思考は、志向性 (intentionalität) を有しておりつねに「……についての思考」である。人々は、種々の事象に志向性を向けながら多元的な現実を構成しているのである。

繰り返しになるが、オートポイエーシス論によれば、心理は、自律的に動いており色々な思考を折り重ねる。みずからを取り巻く環境に一意に反応するわけではない。とはいえ、環境がしばしば刺激となって心を揺さぶる。心理の動きに基づきながら環境に志向性を向けることも少なくない。心理は、そうした多元的な環境の刺激を処理しつつ思考を紡いでいく (図2)。

しかしながら、ネットゲームだけに夢中になると環境が一元化される (図3)<sup>(8)</sup>。ネットゲームからの刺激しか得られず志向性が一点のみに注がれてしまうのである。前述した田中静は、外での約束を破り出不精になって外にも出なくっていた (芦崎, 2009: 21-22)。ネットゲームばかりに集中すると、そのことばかりに意識が向きそれ以外のことに意識が向かない。寝食を忘れ学業や仕事をなおざりにしてしまう。人々は、自分の周りのことだけでなく社会的な問題にも目を向けなければならない。ネットゲーム依存はバランスを欠いた心理状態を招いてしまう。

このような事態をもたらす一因は、対面コミュニケーション領域にはない吸引力がネットゲームに備わっていることにあると考えられる。次節ではネットゲームの設計について検討する。

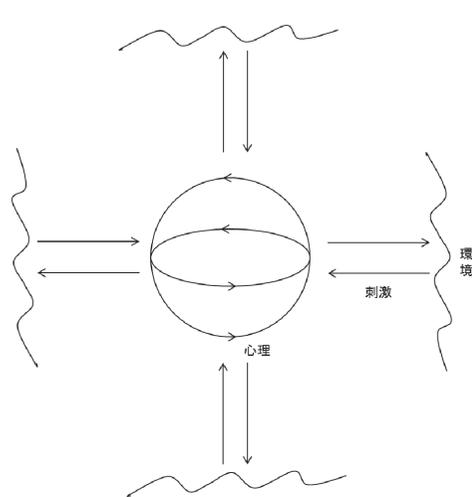


図2 多元的な環境

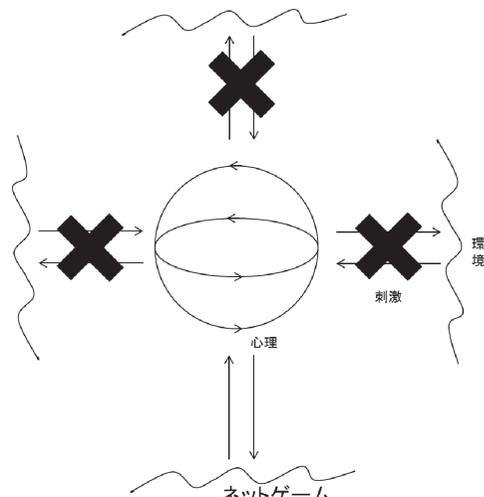


図3 一元的な環境

### 3.2 インターネット依存をいざなうネットゲームの設計

ネットゲームの大半は、商売の一環でありそのなかに利用者が没入するように設計されている。たとえばネットゲーム上の容姿である。みずからの身体に引け目を感じている人は少なくない。しかし、ネットゲームのキャラクターは美男・美女に設定できる。年齢も簡単に操作できる。『ネトゲ廃人』で取り上げられた川崎明子は次のように述べている。

人間誰しも、自分の体にコンプレックスがある。もっと背が高ければ良かった。もっと細ければ良かった。それをアバターに投影している人が多いのでしょうか。リアルで五十代、六十代の人でも、アバターは若くてピチピチしている（芦崎，2009：54）。

ネットゲームでは、美男・美女、さらには可愛いキャラクターがひしめき合っている。風景も美しくアイテムも魅力的である。特にアイテムは、ゲーム会社にとって収益源であることもあって、剣や槍、料理にいたるまでバラエティに富んでいる<sup>(9)</sup>。人々は、こうしたゲームの空間に惹かれて耽溺していく。

それだけではない。集団のなかで役割が与えられて、簡単にゲームから抜け出せられないように組み立てられている場合がある。たとえば、ネットゲームのなかの戦闘で数名のプレイヤーがチームを組んで協力して戦うケースである。戦闘中に抜け出すとチームのメンバーに迷惑がかかる。そのため、なかなかゲームから離れられない。

『ファイナルファンタジーXI』は、巧みに作られたネットゲームだった。六人一組で動かなければならない。一人でも抜けると苦戦する。全滅する戦闘になるケースも出てくる。全滅すると、その日一日のみんなの努力が水の泡になる。六人が一丸となって、ゲーム通貨で一万を稼いだ。ところが一回死ぬと稼いだ一万が減ったりする。変に責任が重大なのだ。

「私が眠ると、みんな死んじゃう。自分が必要とされている感覚がすごくあるので、眠くてしょうがなくとも『もう、寝るね!』とは言えない。続けちゃうんです」（芦崎，2009：22）<sup>(10)</sup>

また、ネットゲームでは対面での日常生活が上手いいかないケースでもその環境を忘れて再スタートができる。さまざまな日常生活の障壁が消失している現実が用意されているのである。

現実には友だちのいない引きこもりの男の子でも、人助けができる。女性ゲーマーを救えば、王子さまのような扱いを受ける。実生活ではありえない憧れの対象になれるのだ。だからオフ会で人の目を見られない内気な人でも、ゲームに入れば水を得た魚になる（芦崎，2009：25-26）。

前に述べたように、精神的に問題を抱えている人はネットゲームに沈溺する構えが心のなかで用意されている。そうした場合には、ネットゲームでは生まれ変わったかのような自己を演じることが可能なのである。しかもその場では、ゲームに無我夢中になっているほど活躍できる。というのも、ゲームに専心していれば、ゲーム内の仕組みがよく知れ、またマネーやポイントが貯まり武器や装備などのアイテムも充実してくるからである。加えて、他のメンバーからの信頼も厚くなっていく。その行路はネトゲ廃人へとつながっていることはいうまでもないだろう。

さらにいえば、ネットゲームでは、たとえ人間関係がこじれても、実際の身体や実名が持ち込まれていないため、新たにキャラクターなどを設定し直せばよいことが挙げられる。そうすれば、ゲーム内での過去に喧嘩や揉め事のあった人とすれ違ったとしても気づかれもしない。『ネトゲ廃人』で取材を受けた藤田清美は、ネット恋愛に終止符を打つ際、「キャラクターの名前とサーバーを変えた。そうすれば、会うことはなかった。万が一、遭遇しても、彼には藤田清美とはわからない」（芦崎、2009：134）。この点、対面コミュニケーションとは対照的である。対面では、トラブルを起こすと、人々は多少なりともわだかまりを引きずっていく。それに対して、ネットゲームでは、胸のつかえを忘却の彼方に置いてかまわない。ネットゲームの魅力のひとつだといえる。この仕組みは、ネットゲームに熱を上げる時間を持続させるのに寄与している。

本節では、ネットゲームがさまざまな面にわたって人を惹きつける仕掛けを整えていることを確認してきた。繰り返しになるが、心は自律的に作動する。同じような光景に接したとしても、全く違った感想を抱くことは少なくない。たとえネットゲームをはじめたとしても、趣味や気晴らしのレベルで留めることができる人もいる。しかしながらネットゲームには、心はその舞台に魅力を感じてのめり込み、ネット上の自己とみずからを同一視させるようなメカニズムが強固に働いているのである。

## 4. ネットゲーム上の自己の裂け目

### 4.1 身体への気づき

ここまでの議論を要約する。人間の心理において現実／幻想の区分は原理的に曖昧である。また、ネットゲームに深く傾倒している人にとって、ネットゲームはみずからに価値をもたらす現実である。さらに、ネットゲームにのめり込むような心理状態になっている場合がある。そうしたなかで、首尾よく準備されたネットゲームに入ってしまうと、逃れられずその環境だけに心が向いてしまうのである。では、いかにしてネットゲームから脱することができるだろうか。

ネットゲーム依存から離脱するきっかけは一律ではない。対面での人間関係の充実や、身近な人間からの注意が契機となっているケースも窺い知れる（大野ほか、2011）<sup>(11)</sup>。本論文では、ネットゲームでの活動から距離を取る一契機が人間の身体にもまた求められることを議論の俎上に載せる。い

うまでもなく明らかなおと、人間には身体がつねにつきまとう。たとえネットゲームにのめり込んでも、その身体が存在が照射されてしまう瞬間がある。

たとえば、オフ会と呼ばれるインターネット上の知り合いと実際に会って対話するイベントに行った場合である。『ネトゲ廃人』で取材された田中静はオフ会に出席した感想を次のように漏らしている。

ゲームの中では、「おまえ、ふざけんな！」と威張っていた男性が、なぜか、うつむいて彼女の顔さえ見なかったという（芦崎，2009：24）。

ゲーム仲間に対して抱いていた想像と現実との落差に愕然とした。ゲームの世界で、みんなから頼りにされるヒーローが、リアルでは、こんなに頼りない人だったのかと、それもまたショックだった（芦崎，2009：24-25）。

オフ会においては、人間の生身の肉体が詳らかにされる。ゲーム上のキャラクターでは覆い隠されていた身体が可視化される。ゲーム上のキャラクターと身体をもった人間との乖離がクローズアップされるのである。

オフ会だけでなく、生活の場面でも人間の身体によって気づきが生じる。『ネトゲ廃人』の片山百合は、結婚相手ともどもネットゲームに夢中になっていた。しかし、暮らしのなかで相手の容姿や素振りを見て異様さを読み取っている。

その時、主人を見て、ちょっとおかしいと何か危険な感じがしたんです。主人を冷静に見始めてから、主人が病気のように見えるようになった。それで初めて、自分も病気なんだと、考えるようになった（芦崎，2009：82-83）。

人間の身体が気づきを与えている。

#### 4.2 人間と機械との違い

もし人間がネットゲームの電子空間に完全に移ることができるなら、身体を忘れてもかまわないかもしれない。しかし H. モラヴェックの構想が全く実現していないことから分かるように、我々は身体を脱ぎ捨てることができない（Moravec, 1988=1991）<sup>(12)</sup>。人間はロボットではない。コンピュータという機械ではない。ましてや「0,1」で処理される数字の寄せ集めではない。生命が誕生して以来の歴史を抱えた生き物である。心理の基盤となる身体は、細胞や神経系、免疫系などであり、それらはいずれもオートポイエティック・システムである。

ネット上のキャラクターは身体を装っていてもやはり機械である。それは、『ネトゲ廃人』の栗原千里の発言に端的に示されている。

どこかのサーバーにID番号が登録されてあって、名前すら番号。苦勞して貯めたゲームマネーも数字。あると思っていたキャラクターの個性も姿も、所詮数字（芦崎，2009：37）。

ネット上のキャラクターは最終的には「0,1」で処理されてしまうデジタルデータである。それに対して、人間は、単なる「アデニン（A）、チミン（T）、グアニン（G）、シトシン（C）」という核酸の並びだけに還元できるものではなく、受精卵などの解釈が積み重なることによって身体が形成されている<sup>(13)</sup>。

また、必ず人間に訪れる死という出来事を考えてみても、ネット上のキャラクターと人間との違いは明瞭に現れてくる。たとえば、セカンドライフ (<http://secondlife.com/>) は、「死という概念もない世界でできている。（中略）殺し合いはできても、アバターは死なない」（芦崎，2009：50-51）。たとえゲームのなかで「死」の設定が用意されていても、リセットすればキャラクターは直ちに生き返る。人間の生とは本質的に異なる<sup>(14)</sup>。

実はマトゥラーナとヴァレラは、オートポイエティック・システムの対概念としてアロポイエティック・マシン（allopoietic machine）という概念も提出している。アロポイエティック・マシンは、「自動車のように、その機能が自分自身とは異なったものを産出する機械」（Maturana & Varela, 1980：135=1991：242）である。自動車は自律したシステムではない。つまり、人間の手によって製造されるものであり、ハンドル操作によって動きがコントロールできる機械である。ネット上のキャラクターもまた同様である。人間の手によってプログラミングされたものであり、キーボード操作によって動きがコントロールできる。これらはアロポイエティック・マシンであり、外部からの操作通りに動かなければ、それは故障もしくはバグである。

しかしながら、心理に加え、身体を成り立たせる神経系や免疫系、細胞などは、みずからをみずからで存立させるオートポイエティック・システムである。いくらネットゲームに夢中になっても、食事や水分は摂取しなくてはならないし、トイレにも行かなくてはならない。それは、人間の身体に関わるものである。ネットゲームの合間に身体に眼差しをふと向けてみると、インターネット上の自己の限界への気づきが生まれるかもしれない<sup>(15)</sup>。身体性への喚起は、韓国やNPO法人「子どもとメディア」が実施している合宿でも試みられている（小林，2011a；小林，2011b）。クライミング体験や太鼓、ボディーパーカッションなど身体に目を向けるプログラムを組み、ネットゲーム依存からの脱却が図られている<sup>(16)</sup>。また、アメリカでも Restart という機関が発足し、そのなかのプログラムでは、森林に囲まれた合宿所でニワトリや子犬、子ヤギを世話するなど屋外の活動を行い、インターネット依存を脱することが目指されている（AFPBBNews, 2009）。植物も生命

であり動物も生命である。そして身体を動かすことでみずからも生命であることを実感する。このプログラムでは、まさに身体を含めた生命が感じられるといえる。

## 5. まとめ

本論文では、オートポイエーシス論の見地からネットゲームに依存した人々の様相を考察してきた。人間の心理は、自律的に動いており現実と幻想との境界線を明瞭に引けるわけではない。ネットゲームに夢中になっている人にとってネットゲームは価値を帯びた現実であり、そのことが依存に深く関連している。とはいえ、ネットゲームだけにのめり込んでいると、その人の環境が一元化して心理に偏りが生じてしまう恐れがある。ネットゲームには利用者を拘泥させるメカニズムが用意されており、結果としてほかの依存と同様に、バランスを欠いた生活が導かれてしまう。

私たち人間は身体的な存在である。身体を取り去り、ネットゲームのキャラクターに完全になりきれんことはできない。身体への気づきがネットゲーム依存からの脱却につながると考えられる。

インターネット上でのコミュニケーション領域は拡大している。インターネット依存とまではいかなくとも、ネット空間ばかりに重きを置いてそれ以外を二次的なものだと見做している人も少なくない。それが問題を起こしていないならば、まだよいだろう。しかしネット上で注目を集めるためもあって、動物を虐待した事件や放火を繰り返した事件も出てきている。

先に述べたように、精神的に問題を抱えている人がインターネット上に活路を見出すことがあり、当然のことながらその道を閉ざすべきではない。誰もがリア充——対面コミュニケーションなどのネット以外の領域（リアル）で充実した生活を送っている人——になれるわけではないからである。けれどもネット空間は、あくまでパラレルワールドでありその空間だけに埋没できるわけではない。人は、一時的にネット空間に逃げ込めたとしても、必ず身体の付随する場に戻ってこざるを得ない。

最後に本論文に残された課題について述べる。阿部圭一らが指摘しているように、ネットゲームには変化の兆候が見受けられる（阿部ほか、2012）。本論文は、素材とした『ネトゲ廃人』がMMORPGに夢中になった人たちを取り上げていたため、「怪盗ロワイヤル」などのソーシャルゲームに関しては扱っていない。今後は、ネットゲームの変化も視野に入れて研究していかなければならない。

注

- (1) 「新語・流行語大賞 2010 ノミネート語」  
<http://singo.jiyu.co.jp/nominate/nominate2010.html> (2012.11.17 確認)。
- (2) Internet Addiction Test (IAT) は下記のウェブページで試すことができる。  
[http://www.netaddiction.com/index.php?option=com\\_bfquiz&view=onepage&catid=46&Itemid=106](http://www.netaddiction.com/index.php?option=com_bfquiz&view=onepage&catid=46&Itemid=106) (2012.11.17 確認)。  
ほかにウェブページで試行できるテストとしては、The Health Resource Network の Internet Stress Survey が挙げられる。  
<http://www.stresscure.com/hrn/addiction.html> (2012.11.17 確認)。
- (3) ネオ・サイバネティクスは、セカンド・オーダー・サイバネティクスの流れを受け継いだ学問的潮流であり、B. クラークや M. ハンセンが唱道者である (Clarke & Hansen, 2009)。
- (4) 『ネトゲ廃人』で述べられている経験談は、電子掲示板サイト 2ちゃんねる (<http://www.2ch.net/>) のネトゲ実況板や、そこでの有名人カズヤの発言を見る限り、特異なものではないと考えられる。
- (5) 原文および訳文は「オートポイエティック・マシン (autopoietic machines)」となっているが、本論文では用語の統一のため、「オートポイエティック・システム」に変更して記載している。
- (6) 心理領域における現実構成について詳しくは拙研究ノートを参照されたい (河島, 2008)。
- (7) 佐藤繁樹は、後に西村本気の名前で『僕を見たネトゲ廃神』(西村, 2010) という書物を上梓している。そこでは、親の離婚や暴力がインターネットにのめり込む発端であったことが述べられている (西村, 2010: 22-25)。
- (8) もちろん、どのような環境に没入しても心を取り巻く環境は一元化されてしまう。ヴァーチャル・リアリティが環境となったときに生じる危険性については『聖なるヴァーチャル・リアリティ』(西垣, 1995) で詳しく論じられている。
- (9) ネットゲームの料金体系は、かつて一ヶ月ごとに利用料金を課す定額制が主流だった。しかし、現在では、定額の利用料金よりもゲーム内のアイテムの購入に課金するかたちに切り替わっている。
- (10) 睡眠だけでなく排便の際にゲームを離れず、その場でペットボトルやオムツなどを利用して排泄する人もいるといわれている。
- (11) 独立行政法人国立病院機構久里浜医療センターは、ネット依存治療研究部門があり、個別の事情に合わせた治療を実施している。
- (12) M. マクルーハンなら、ネットゲーム依存による感覚比率の変化を指摘したかもしれない (McLuhan, 1964=1987)。ただし、たとえ感覚比率が変わったとしても、我々が身体を捨て去ることは不可能である。
- (13) 生命記号論 (biosemiotics) によれば、DNA は受動的な存在であり、それだけでは個体発生は起こりえない (Hoffmeyer, 1993=1999)。受精卵によって解釈されてはじめて、DNA は意味を帯び、生体が形成されていく。
- (14) ライトノベル『ソードアート・オンライン』の設定では、ゲーム内での死はそのままプレイしていた人間の死である (川原, 2009-2012)。しかし、いまのところネット上のキャラクターが死んだからといって、プレイヤー自身が死ぬことはない。
- (15) むろん、『ネトゲ廃人』で取り上げられた高梨博之のようにスポーツに熱を上げていた人がネットゲームにはまり込むこともあるだろう。とはいえ、たとえ過去にスポーツをやっていたとしても、一定期間が経つと身体への眼差しが衰えていくことは否めない。高梨博之は、中学生の頃に水泳をやっていたが高校に入ってからネットゲームに夢中になっている。
- (16) NPO 法人「子どもとメディア」の活動は、ネットゲームだけに限定されていない。テレビや携帯電話なども対象にして、それらに子どもが過度に接触するのを抑えようと活動している。

参考文献

- 阿部圭一・大嶋啓太郎・小田哲久「ゲーム依存の現状と対策」『2012年社会情報学会（SSI）学会大会 研究発表論文集』2012, pp. 189-194.
- AFPBBNews (2009.8.22)「米国初のネット中毒リハビリ支援施設がオープン, 「ネット断ち」で社会性回復目指す」(<http://www.afpbb.com/article/life-culture/health/2633060/4482608>) (2012.11.17 確認).
- 芦崎治『ネトゲ廃人』リーダーズノート 2009.
- Brenner, Victor "Parameters of Internet use, abuse, and addiction" *Psychological Reports*, No. 80, 1997, pp. 879-882.
- Clarke, Bruce・Hansen, Mark et al. *Emergence and Embodiment*, Duke University Press Books, 2009.
- Greenfield, David "Psychological characteristics of compulsive Internet use" *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 5, No. 2, 2000, pp. 403-412.
- 川原礫『ソードアート・オンライン』アスキー・メディアワークス 2009-2012.
- 河本英夫『オートポイエーシス』青土社 1995.
- 河島茂生「生命・心理領域における現実構成」『図書館情報学研究』4号 2008 pp. 81-104.
- Ko, Chih-Hung・Yen, Ju-Yu・Chen, Cheng-Sheng・Yeh, Yi-Chun・Yen, Cheng-Fang "Predictive Values of Psychiatric Symptoms for Internet Addiction in Adolescents" *Arch Pediatr Adolesc Med*, Vol. 163, No. 10, 2009, pp. 937-943.
- 小林恵士 (2011a)「韓国 ネットを断って合宿生活」『朝日新聞』2011.9.7.
- 小林恵士 (2011b)「日本 体触れ合い, 他者を実感」『朝日新聞』2011.9.8.
- 橋元良明・小室広佐子・小笠原盛浩・大野士郎・河井大介・天野美穂子・堀川裕介『ネット依存の要因』東京大学大学院情報学環 2012.
- Hoffmeyer, Jesper *Signs of Meaning in the universe*, Indiana University Press, 1993 (松野孝一郎・高原美規訳『生命記号論』青土社 1999).
- Libet, Benjamin *Mind Time*, Harvard University Press, 2004 (下條信輔訳『マインド・タイム』岩波書店 2005).
- Luhmann, Niklas *Soziale Systeme*, Suhrkamp Verlag, 1984 (佐藤勉・村中知子・村田裕志・佐久間政広・永井彰・小松丈晃訳『社会システム理論 (上)』『社会システム理論 (下)』恒星社厚生閣 1993 1995).
- Maturana, Humberto・Varela, Francisco *Autopoiesis and Cognition*, D. Reidel Publishing Company, 1980 (河本英夫訳『オートポイエーシス』国文社 1991).
- McLuhan, Marshall *Understanding Media*, McGraw-Hill, 1964 (栗原裕・河本伸聖訳『メディア論』みすず書房 1987).
- 文部科学省『「情報化が子どもに与える影響 (ネット使用傾向を中心として)」に関する調査報告書』コンピューター教育開発センター 2003.
- Moravec, Hans *Mind Children*, Harvard University Press, 1988 (野崎昭弘訳『脳生物たち』岩波書店 1991).
- 西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティ』岩波書店 1995.
- 西垣通『基礎情報学』NTT 出版 2004.
- 西垣通『ネットとリアルのあいだ』筑摩書房 2009.
- 西村本気『僕の見たネトゲ廃神』リーダーズノート 2010.
- 岡田務「はまる」『現代のエスプリ』370号 至文堂 1998 pp. 167-176.
- 大野和基「インターネット中毒の患者たち」『文藝春秋』74巻10号 文藝春秋 1996 pp. 386-396.
- 大野士郎・小室広佐子・橋元良明・小笠原盛浩・堀川裕介「ネット依存の若者たち, 21人インタビュー

- 調査」『情報学研究（調査研究編）』27号 2011 pp.101-139.
- Quéau, Philippe *LE VIRTUEL*, Champ Vallon et Institut National de l'Audiovisuel, 1993（西垣通監訳・嶋崎正樹訳『ヴァーチャルという思想』NTT出版 1997）.
- Yang, Shu & Tung, Chieh-Ju "Camparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school", *Computers in Human Behavior*, Vol. 23, No. 1, 2007, pp. 79-96.
- Young, Kimberly "What makes the internet addictive", Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, August 15, 1997.
- Young, Kimberly *Caught in the Net*, Wiley & Sons, 1998（小田嶋由美子訳『インターネット中毒』毎日新聞社 1998）.

Analysis of Online Gaming Addiction from the Perspective of  
Autopoietic Theory

— On *Netogehaijin* as Material —

Shigeo KAWASHIMA

Abstract

---

This paper discusses online gaming addiction, based on the theory of autopoiesis. Several studies have been made on internet addiction from the psychiatric or psychological point of view. However, there has been no study from the perspective of autopoietic theory. Therefore, this paper examines online gaming addiction from the stance of autopoietic theory. In taking this approach, it is pointed out that the boundary between reality and virtual image is ambiguous in human mentality. Furthermore, the risks which stem from being engrossed in online gaming are considered. Finally, opportunities for curing online gaming addiction are explored.

---

**Key words;** Online Gaming Addiction, Internet Addiction, Autopoiesis, Neocybernetics, Fundamental Informatics